

**ADEGAN PERANG BHARATAYUDHA SEBAGAI
TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**ADEGAN PERANG BHARATAYUDHA SEBAGAI
TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



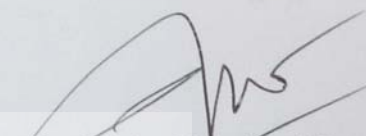
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni**

2017


Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

ADEGAN PERANG BHARATAYUDHA SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh I Wayan Dewana, NIM 1012104021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 April 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Setyo Priyo Nugroho, S.Sn., M.Sn.
NIP 19750809 200312 1 003

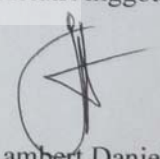
Pembimbing II/Anggota


Bambang Witjaksono, M.Sn.
NIP 19730327 199903 1 001


Cognate I/Anggota


Nadiyah Tunnikmah, M.A.
NIP 19790412 200604 2 001

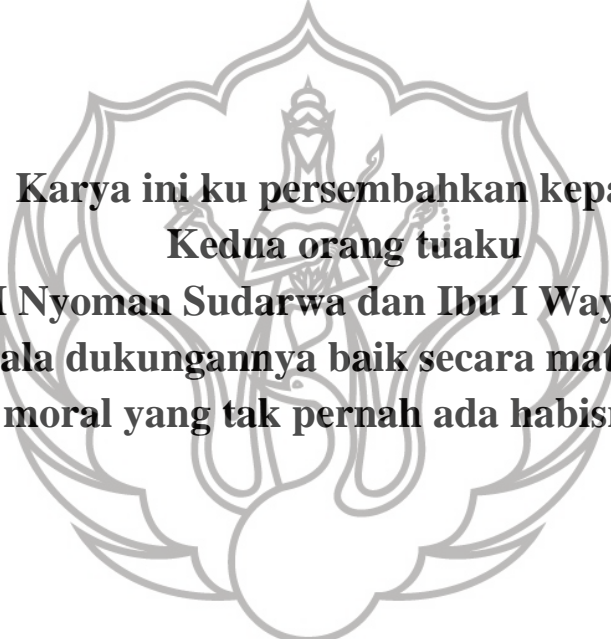
Ketua Jurusan/Program Studi Seni Rupa
Murni/Ketua/Anggota


Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP 19761007 200604 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwati, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002





**Karya ini ku persembahkan kepada
Kedua orang tuaku
(Bapak I Nyoman Sudarwa dan Ibu I Wayan Suartini)
atas segala dukungannya baik secara materi maupun
moral yang tak pernah ada habisnya.**

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul PERANG BHARATAYUHA SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Stara 1 (S-1) Minat Utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

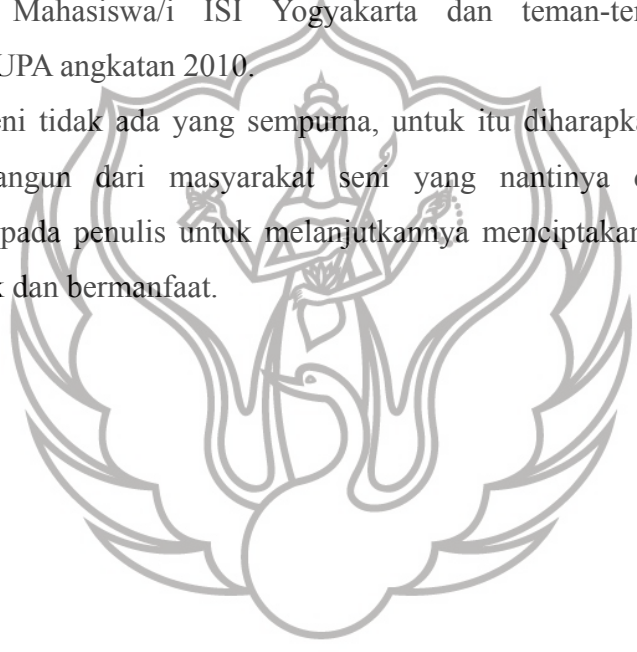
Telah disadari dalam penulisan laporan ini terdapat kekurangan maupun kesalahan, untuk itu sebelumnya dihaturkan permohonan maaf sehingga menjadi koreksi, dan kelak akan berguna bagi penulisan selanjutnya, serta memberi arti dan manfaat bagi para pembaca.

Banyak kendala baik secara internal maupun eksternal yang dihadapi dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Berbagai bantuan dibutuhkan dari orang-orang baik secara fisik, moral, materi, maupun dukungan spiritual sehingga penciptaan Tugas Akhir karya seni ini dapat diselesaikan. Untuk itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Setyo Priyo Nugroho, S.S.n., M.Sn., selaku Dosen Wali dan juga sebagai pembimbing I yang telah memberikan saran-saran dan arahan dalam penciptaan karya seni maupun penulisan laporan Tugas Akhir.
2. Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku pembimbing II yang juga telah memberikan arahan serta bimbingan cara menulis laporan, masukan-masukan mengenai visual karya.
3. Nadiyah Tunnikmah, M.A., selaku *Cognate*.
4. Drs. Edi Sunaryo, M.S., Terima kasih juga atas bimbingannya.
5. Drs. Agus Kamal., Terima kasih juga atas bimbingannya.
6. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
7. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek.

9. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
10. Nanang I Nyoman Sudarwa, Ibu Mangku Ni Wayan Suartini, Adik Ni Made Dewini, Calon Istri Ni Nyoman Widari, dan beberapa Saudara (Nyame) Made Widya Diputra, Cipta suryanta, Andi kusuma, Agus Darmika, Kadek Kariada, Rupa Beton Studio, Hunter Master, People Klepto, Adik Balon, Soplo, Loco, Doblet, Adit, dan masih banyak teman yang membantu, terimakasih atas segala dukungan secara jasmani maupun rohaninya, dan seluruh keluarga terutama kakek dan nenek yang telah memberikan sumbangsih yang banyak, memberikan semangat, dan dukunganya selama ini.
11. Seluruh Mahasiswa/i ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan DASARUPA angkatan 2010.

Karya seni tidak ada yang sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari masyarakat seni yang nantinya dapat memberikan kontribusi kepada penulis untuk melanjutkannya menciptakan karya-karya yang lebih menarik dan bermanfaat.



Yogyakarta,

I Wayan Dewana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan.....	5
D. Makna Judul	6
BAB II. KONSEP	9
A. Konsep Penciptaan	9
B. Konsep Perwujudan	41
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	49
A. Bahan	49
B. Alat	52
C. Teknik.....	54
D. Tahap Pembentukan	55
BAB IV. TINJAUAN KARYA	62
BAB V. PENUTUP	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan	Halaman
Gb. 1. Foto Wayang Wong	4
Gb. 2. Foto Komik R.A. Kosasih	12
Gb. 3. Foto isi Komik R.A. Kosasih	43
Gb. 4. Foto karya Gusti Made Deblog	44
Gb. 5. Foto lukisan Gaya Kamasan	45
Gb. 6. Foto Film Spartan 300	46

Gambar Tahap Pembentukan	Halaman
Gb. 7. Foto Bahan	49
Gb. 8. Foto Alat	52
Gb. 9. Foto Mencari Acuan di Perpustakaan ISI Yogyakarta	57
Gb. 10. Foto Sketsa Rancangan awal karya	58
Gb. 11. Foto pemindahan sketsa kekanvas	58
Gb. 12. Foto proses pewarnaan	59
Gb. 13. Foto proses drawing	59
Gb. 14. Foto proses finising karya	60
Gb. 15. Foto proses melapisi karya dengan varnis	61

Gambar Karya	Halaman
Gb. 16. “ <i>Perang Saudara</i> ” Mixed media pada kanvas, 120 cm x 80 cm, 2016	63
Gb. 17. “ <i>Formasi daun Teratai</i> ” Mixed media pada kanvas, 100 cm x 100 cm, 2016	64
Gb. 18. “ <i>Amarah Raksasa Muda</i> ” Mixed media pada kanvas, 90 cm x 70 cm, 2016	66
Gb. 19. “ <i>Senjata Konta</i> ” Mixed media pada kanvas, 100 cm x 70 cm, 2016	68
Gb. 20. “ <i>Senjata Konta #2</i> ” Mixed media pada kanvas, 120 cm x 80 cm, 2016	70

Gb. 21. “ <i>Sumpah Bima</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 100 cm x 80 cm, 2016	72
Gb. 22. “ <i>Kakek Bhisma</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 120 cm x 80 cm, 2016	74
Gb. 23. “ <i>Sumpah Drupadi</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 150 cm x 150 cm, 2016	75
Gb. 24. “ <i>Hanya Satu Yang Tersisa</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 150 cm x 150 cm, 2016	77
Gb. 25. “ <i>Amarah Seorang Ayah</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 150 cm x 130 cm, 2016	78
Gb. 26. “ <i>Sengkuni</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 100 cm x 80 cm, 2017	80
Gb. 27. “ <i>Mahaguru Durna</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 100 cm x 70 cm, 2016	81
Gb. 28. “ <i>Kesatria Pilih Tanding</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 150 cm x 50 cm, 2016	83
Gb. 29. “ <i>Senjata Cakram</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 100 cm x 80 cm, 2017	84
Gb. 30. “ <i>Detik Ajal</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 100 cm x 80 cm, 2017	85
Gb. 31. “ <i>Bima VS Duryudana</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 120 cm x 120 cm, 2016	87
Gb. 32. “ <i>Karna Gugur</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 100 cm x 70 cm, 2016	89
Gb. 32. “ <i>Amarah Karna</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 100 cm x 100 cm, 2016	91
Gb. 33. “ <i>Detik Akhir</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 120 cm x 100 cm, 2016	93
Gb. 34. “ <i>Bima dan Sang Guru</i> ”	
Mixed media pada kanvas, 100 cm x 80 cm, 2015	94

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 : Foto dan Biodata penulis.....	104
LAMPIRAN 2 : Foto Poster Pameran.....	105
LAMPIRAN 3 : Foto Poster Dalam Ruangan.....	106
LAMPIRAN 4 : Foto Situasi Display Karya.....	107

LAMPIRAN 5 : Foto Situasi Pameran.....	109
LAMPIRAN 6 : Katalogus	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam kebudayaan. Kebudayaan yang ada penting untuk dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi muda saat ini, sehingga kekayaan budaya di Indonesia dapat terjaga dengan baik. Penulis tertarik untuk mengangkat salah satu cerita pewayangan yang selama ini masih melekat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Terbukti pada pertunjukkan seni budaya yang menjadi hiburan dan tontonan masyarakat Indonesia. Ketertarikan penulis pada cerita pewayangan yang menjadi warisan nenek moyang, menjadi inspirasi untuk karya tugas akhir seni lukis. Penulis mencoba untuk mengadopsinya menjadi bagian-bagian dan mengurai tokoh-tokoh pada cerita pewayangan yang menjadi kekuatan pada cerita perang Baratayudha dalam epos Mahabharata.

Epos Mahabharata adalah cerita legenda yang menceritakan laki-laki dan perempuan heroik, serta beberapa tokoh luar biasa yang lain. Karya ini adalah karya sastra yang mengandung rahasia hidup, seperti filsafat relasi sosial dan etik, juga pemikiran tentang masalah-masalah manusia yang sulit dicari padanannya; namun demikian, melebihi segalanya, kisah ini menyimpan inti cerita dalam *Gita*, yang merupakan karya tulis yang sangat tinggi budinya dan hikayat terbesar di mana cerita akan mencapai klimaks pada kisah perwahyuan.¹

Berbagai pengalaman yang telah dilalui selama tinggal di Bali sebagai kota kelahiran dan lingkungan berkesenian, menjadi inspirasi untuk merepresentasikan cerita perang Baratayudha dengan mengisahkan tentang

¹ Rajagopalacari, "*Mahabarata dan Ramayana*",(Dipta Banguntapan Yogyakarta,2013), p .6.

tokoh-tokoh kesatria pada peperangan di medan tempur Kurusetra. Alasan lain adalah kesenangan menonton film Mahabharata dan membaca komik yang dikarang oleh R.A. Kosasih serta ketertarikan pada kesenian tradisi yang menceritakan legenda Mahabharata. Kisah perang dari cerita Mahabaratha menjadi daya tarik yang kuat karena beragam karakter dan sifat manusia yang melekat dalam cerita legenda tersebut. Selain berisi cerita kepahlawanan, juga mengandung nilai-nilai agama Hindu, oleh sebab itu kisah Mahabharata ini dianggap cerita suci, diistimewakan oleh pemeluk agama Hindu. Kisah yang semula ditulis dalam bahasa Sansekerta ini kemudian disalin dalam berbagai bahasa, terutama mengikuti perkembangan peradaban Hindu pada masa lalu.

Ketertarikan untuk memvisualkan karakter tokoh Mahabharata dalam perang Bharatayudha ini karena kekaguman pada tokoh yang memiliki peran dan karakter kuat pada cerita. Karakter ini didukung dengan visualisasi gambar dan ilustrasi yang ditonjolkan pada komik perang Bharatayudha. Setiap pembaca komik maupun penonton film Mahabharata pada edisi perang Bharatayudha memiliki ketertarikan yang berbeda satu dengan yang lainnya, baik dari segi karakter maupun penggambaran tokoh-tokohnya pada setiap alur cerita yang ditayangkan. Seperti halnya ketertarikan dengan adegan akhir pada setiap tokoh yang menonjol dalam episode cerita peperangan Bharatayudha.

Indonesia banyak menyimpan cerita rakyat yang menjadi legenda kuat di masyarakat dan masih terjaga hingga saat ini. Salah satu contohnya pertunjukan *Wayang Wong*. Beberapa daerah di Indonesia masih mementaskan kesenian pertunjukkan *Wayang Wong* seperti di daerah Jawa dan Bali, kesenian tradisional

tersebut meskipun masih mendapat perhatian masyarakat tetapi frekuensinya mulai berkurang. Pertunjukkan *Wayang Wong* ini selain sebagai hasil karya seni tontonan yang menghibur juga digunakan sebagai sarana edukasi dan ritual persembahan keagamaan.

Wayang Wong adalah wayang yang terdiri dari manusia dengan mempergunakan perangkat atau pakaian yang dibuat mirip dengan pakaian yang ada pada wayang kulit. Dengan cerita yang berpangkal dari kisah Ramayana dan Mahabharata.²

Wayang wong adalah salah satu contoh sarana budaya yang masih mengangkat cerita perang Bharatayudha sebagai salah satu warisan leluhur bangsa di Indonesia. Bharatayudha digunakan sebagai salah satu puncak cerita pementasan *wayang wong*, yang dipentaskan oleh seorang *Dalang* yaitu orang yang menarasikan cerita dalam pementasan *Wayang Wong* sebagai pengisi suara. Dalam perkembangannya, pementasan budaya yang memakai lakon cerita Bharatayudha juga dipertunjukkan untuk para wisatawan yang berkunjung ke Bali.

² Wibi Winarko, "*Gambar Oemboel Wayang*"(Oemah Oemboel, Mei, 2015), p.19.



Gb. 1. Pementasan Sendratari *wayang wong* di Tanah Lot Bali Dalam Cerita *Mahabharatha*.

Sumber: [http://: PewayanganBali.blogspot.com.id](http://PewayanganBali.blogspot.com.id)
(diakses oleh penulis pada tanggal 25 Mei 2016, Jam 24.35 WIB)

Pementasan tersebut dapat dilihat di tempat-tempat wisata seperti: Ubud, Tanah Lot, dan objek wisata lainnya. Pertunjukan ini digunakan untuk memperkenalkan kebudayaan Nusantara kepada pariwisata dan sekaligus melestarikan kebudayaan untuk diteruskan oleh generasi muda Bali. Bali adalah salah satu propinsi di Indonesia Tengah yang kental dengan nilai-nilai spiritual dan nilai budaya lokal. Nilai budaya lokal ini menjadi salah satu kekuatan Bali sebagai Pulau Dewata yang memegang teguh pada unsur-unsur tradisi. Kisah Mahabharata yang mengisahkan tragedi Perang Bharatayudha menjadi contoh nyata yang bisa di maknai yaitu nilai-nilai kehidupan yang luhur bisa terkikis dan musnah jika manusia-manusia yang hidup didalamnya tidak lagi memahami tentang hal-hal baik yang terkandung dalam nilai-nilai kemanusiaan. Bahkan nilai-nilai kebaikan jika diakhiri dengan peperangan tetap saja tidak mendapatkan kebaikannya.

Perang Bharatayudha merupakan puncak dari cerita Mahabharata, yang mengisahkan tentang perang saudara pada Kerajaan Astinapura. Kisah tentang tokoh-tokoh kepahlawanan dari kerajaan Astinapura, banyak mengandung nilai kehidupan dan dapat digunakan sebagai pedoman hidup. Seiring perkembangan jaman, kisah cerita Mahabharata yang menarik untuk diulas ini dapat terus direpresentasikan melalui bentuk visual yang baru, agar cerita ini tidak dilupakan oleh generasi penerusnya. Kisah ini merupakan sejarah peradaban tentang kehidupan manusia dengan segala pola pikirnya, serta baik buruknya sifat manusia itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Setiap menciptakan karya seni selalu berhadapan dengan permasalahan-permasalahan. Pengungkapan ide-ide yang menjadi dasar dalam proses penciptaan. Beberapa hal yang menjadi permasalahan atau ide yang hendak diuraikan dalam bentuk tulisan maupun karya seni. Dalam tugas akhir ini:

1. Apa yang menarik dari tokoh-tokoh dan kisah perang Bharatayudha?
2. Apa manfaat yang terkandung dari cerita pertempuran Bharatayudha?
3. Bagaimana adegan pertempuran pada perang Bharatayudha divisualisasikan dalam karya seni lukis?

C. Tujuan

1. Untuk menemukan sudut pandang paling dramatis dari adegan peperangan Bharatayudha.

2. Untuk memahami pesan moral dalam kisah pertempuran Bharatayudha.
3. Untuk menambah pemahaman dan wawasan seni lukis dengan tema-tema tradisional.

Penulisan tugas akhir ini dipilih “*Adegan Perang Bharatayudha Sebagai Tema Penciptaan Karya Seni lukis*” agar cerita ini tetap dilestarikan dengan cara memperbaharui visual dan gambaran tokoh-tokohnya agar lebih menarik di kalangan masyarakat muda, perang Bharatayudha secara kisah dan penggambaran tokoh-tokoh yang mewakilkan sifat-sifat manusia, sangat menarik untuk dihadirkan kembali sebagai penyampaian gagasan atau kegelisahan manusia, dalam kehidupan di era globalisasi yang serba merasa kekurangan atau tidak pernah puas dengan apa yang sudah dimiliki.

D. Makna Judul

Menghindari salah paham dalam pengertian judul mengenai “*Adegan Perang Bharatayudha Sebagai Tema Penciptaan Karya Seni Lukis*” maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut ditegaskan sebagai berikut:

Adegan :

Pada kamus umum bahasa Indonesia merupakan: "Bagian kecil dari babak (sandiwara, wayang) mulai apabila ada pelaku baru tampil."³

Perang Bharatayudha :

Merupakan bagian penting dari Wiracarita Mahabarata, dilatarbelakangi perebutan kekuasaan antara lima putra Pandu (Pandawa) dengan seratus putra Dretarastra (Korawa) mengenai sengketa hak

³ Poerwadarminta, "Kamus Umum Bahasa Indonesia, edisi ketiga"(Balai Pustaka Jakarta,2003),p.7.

pemerintahan tanah negara Astina. Perang Bharatayudha berlangsung di dataran Kurukshetra yang menjadi lokasi pertempuran Bharatayudha ini masih bisa dikunjungi dan disaksikan sampai sekarang. Kurukshetra terletak di negara bagian Haryana, India.⁴

Sebagai :

Kamus Besar Bahasa Indonesia pusat bahasa adalah: “Apa yang disajikan seperti, semacam, bagai”.⁵

Tema:

Kamus Besar Indonesia tema merupakan: "Pokok pikiran ,dasar cerita (yang diperlakukan, di pakai sebagai dasar mengarang)."⁶

Sedangkan pada Kamus Ilmiah Populer tema merupakan: “Pokok pikiran pengarang yang merupakan patokan uraian dalam suatu tulisan”.⁷

Penciptaan :

Penciptaan adalah sesuatu yang dipikirkan dan diperkatakan. Dengan kata lain, kreatifitas adalah sebuah imajinasi yang dieksekusi. Kreatifitas tidak bertujuan hanya untuk terlihat beda. Kreatifitas memiliki suatu tujuan untuk menjadikan sesuatu menjadi lebih baik dari sebelumnya.⁸

Karya :

Pada Kamus besar bahasa Indonesia pusat bahasa karya adalah: "Gagasan atau gambaran umum tentang sesuatu didalam pikiran, yang diwujudkan".⁹

Seni Lukis :

Menurut Soedarso Sp. seni lukis merupakan: “Suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna”.¹⁰

⁴ Rajagopalacari, *Op.Cit*, p. 11.

⁵ Dendy Sugono,"*Kamus besar bahasa Indonesia*, pusat bahasa edisi ke empat" (Gramedia Pustaka Utama Jakarta,2015),p.1429.

⁶ *Ibid*, p.1235.

⁷ Pius A Partanto dan M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola, 2001), p. 743.

⁸ Poerwadarminta, *Op.Cit*, p. 239.

⁹ Dendy Sugono, *Op.Cit*, p. 629.

¹⁰ Soedarso SP., “*Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*”, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p.11.

Kesimpulan dari penjelasan di atas mengenai penegasan judul **“Adegan Perang Bharatayudha sebagai Tema Penciptaan Seni Lukis”** adalah puncak peperangan dari epos Mahabharata disajikan sebagai pokok pikiran di dalam suatu ekspresi pengalaman estetik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan bentuk, dan dalam hal ini lebih banyak membuat visualisasi dari beberapa adegan dari babak dalam perang Bharathayuddha. Adegan yang dipilih untuk divisualisasikan ke dalam lukisan berdasar pada cerita yang sarat makna maupun secara visual terlihat dramatis dan artistik.

